

Ars
Mythica

PROJETO ARS HERMETICA

Imãs gêmeas, a Tradição Esotérica do Ocidente e a do Oriente são a progênie da mítica Tradição Ancestral da humanidade, perdida, talvez para sempre, para a noite dos tempos. Cada uma, a seu modo, carrega a tocha em que arde o Fogo Divino e a responsabilidade de despertar a humanidade de seu longo sono: toda linhagem verdadeira se mantém fiel a esse propósito e busca transmitir a chama à nova geração.

Tão profunda quanto sublime, a Tradição sempre manteve abertas suas portas ao buscador sincero, mas muito de seu brilho original se perdeu nesses tempos sombrios, pois apenas um heroico punhado de adeptos se mantém leal ao Mistério, quase afogados num mar de banalidade onde cegos guiam cegos rumo ao precipício.

No começo de sua busca, é comum que o aspirante ao mundo da Magia e do Hermetismo se depare com as várias facetas da tradição de forma fragmentada e desconexa, por vezes sectária e até alucinada. Muitos anos podem se passar até que se encontre algum sentido nesse caos de disciplinas, escolas, linhagens e ordens. Assim, foi pensada uma preparação geral adequada aos novos tempos, perscrutando os vários aspectos da tradição, como astrologia, alquimia, mitologia, etc, de forma transdisciplinar, integrada e assimilando em suas correspondências o néctar da filosofia e da ciência.

Somos um discreto círculo de hermetistas que inclui de físicos e matemáticos a artistas e filósofos. Assim como nossos irmãos de todas as épocas, dedicamo-nos à busca de uma síntese do conhecimento passado que possa conversar com a síntese do conhecimento presente, mantendo acesa a chama da Tradição Original, sempre viva, sempre em uma nova forma. Assim foi feito no passado, e assim o é neste momento. Estamos preparando este projeto há muito tempo e, após mais de quinze anos de pesquisas, compilação e síntese de materiais sobre os diversos ramos do estudo hermético, o ponto de maturação foi atingido.

ASSINE E APOIE-NOS

Receba diretamente os fascículos do Projeto assinando, por qualquer quantia, nossa página no Catarse (catarse.me/arshermetica).

AGRADECIMENTOS

Agradecemos aos nossos incontáveis professores, por vezes não declarados, cujas vidas e obras nos ensinam, transformam e inspiram, e nas quais nos maravilhamos e deleitamos diante do que nos foi, e ainda é, descortinado. Acima de tudo, agradecemos ao Mestre dos Mestres que nos guiou até aqui.

CRÉDITOS

Texto, revisão, editoração,
arte e curadoria: Talles Menegon



Waterhouse

"The Magic Circle" (1886) - John William Waterhouse

Capítulo 2:

MITOLOGIA E RELIGIÃO

1. Só conseguimos nos comunicar em mútua compreensão na medida das histórias que compartilhamos: se eu consigo te entender, é porque consigo mapear, ao menos em parte, a sua mitologia na minha.

2. Na medida de nosso compartilhamento, nasce

empatia e predisposição em cooperar, como parentes que cooperam na medida de seu parentesco.

3. Das histórias compartilhadas emerge coletividade. Uma cultura inteira pode nascer de uma boa história, e de nada mais poderia nascer.



"The Obsequies of an Egyptian Cat" (1886) - John Weguelin

4. Não é o histórico do povo que dá significado às suas histórias, mas exatamente o contrário: são as histórias de um povo que dão significado ao seu histórico.

5. Uma mitologia surge quando o metamito se une à experiência sensível particular de um povo e suas vicissitudes, concebendo uma coleção de histórias que ele compartilhará e contará para si mesmo como alicerce de sua visão de mundo.

6. A mitologia é a verdadeira semente de uma cultura e a causa de sua coesão.

7. Seja a semente greco-romana, a egípcia ou a mesopotâmica, ou ainda a védica, a mesoamericana ou qualquer outra, todas se unem em uma vasta árvore de onde se ramifica a miríade de linhagens culturais, desde a humanidade arcaica e até antes disso.

8. Como genes, as culturas modificam, transmitem e intercambiam suas histórias conforme interagem, na paz ou na guerra, em vitória ou derrota, engendrando novas mitologias e, assim, novas culturas.

CONHECIMENTO

9. O mito é inexpugnável a todas as suas interpretações. Provoca-as, mas nunca as aceita.

10. A interpretação derruba o indizível no dizível, coagulando continentes de ordem e previsibilidade a partir das águas do Caos, mas o mito sempre reintroduz o silêncio que torna possível uma nova interpretação.

11. Conhecimento é para onde conduz uma interpretação bem sucedida da história, impelida pela força de seus símbolos. Assim, o conhecimento é tomado possível pelo mito e, ao invés de dissipar suas brumas, flutua sobre elas.

12. Aquele que deseja ser um Mestre da Sabedoria precisa antes ser um Mestre do Mito, ou tornar-se-á, ao invés, escravo do conhecimento.

13. Enquanto o mito é atemporal, o conhecimento precisa ser atualizado por descobertas, empreendidas pelos heróis em suas jornadas míticas pela vastidão selvagem do desconhecido.

14. A ousadia do herói é olhar para o familiar como se não o fosse, por isso descobre o tesouro onde outros nada enxergam.

15. Uma descoberta é uma reinterpretação do mito que permite uma visão mais ampla, mas para o descobridor, a descoberta é uma visão mais ampla que o permite reinterpretar o mito.



"Astronomer by Candlelight" (1665), detalhe - Gerard Dou

16. Ainda que uma extraordinária descoberta pretenda ser a verdade que anula o mito, o mito permanece. Não é o mito que a descoberta anula, mas outras interpretações.

17. A força da cultura não advém de suas descobertas acumuladas, mas dos heróis que se inspiram por suas histórias e partem para buscá-las.

18. Uma cultura só é tão forte quanto a inspiração de suas histórias.

OS QUATRO ASPECTOS

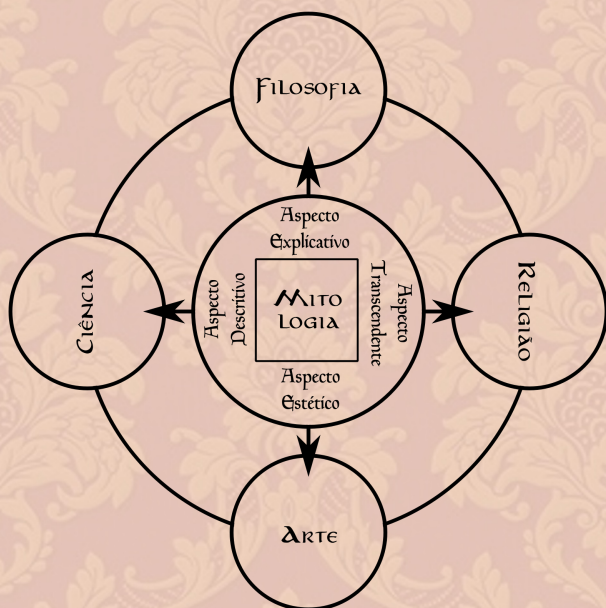
19. A mitologia é uma semente de quatro aspectos.

20. O primeiro, transcendental, indica meios para adentrar o mundo dos espíritos, dos deuses e do indizível, abrindo-se em espanto à epifania ante a experiência direta do real para, enfim, reconciliar a consciência com sua própria existência.

21. O segundo, estético, ajuda as impressões emocionais que respondem essas epifanias a coalescer em síntese coerente, nutrindo discernimento entre a beleza a ser buscada, a Donzela, e o horror a ser evitado, o Dragão.

22. O terceiro, explicativo, costura essas epifanias

e impressões em uma explicação capaz de orientar a cultura durante a travessia das tormentas do caos, quando se necessita de boas histórias, mais do que nunca, para não sucumbir ao desespero.



23. O quarto, descritivo, constrói uma cosmologia que descreve a estrutura percebida do mundo em um quadro unificador de suas múltiplas facetas. Sem tal mapa da realidade, nela não seria possível nos locomover.

24. Tanto a mitologia conduz à epifania quanto a epifania revela a mitologia e, uma vez que a mesma contrapartida se dá com os outros três aspectos, a mitologia manter-se-á viva apenas enquanto puder dançar com a experiência coletiva.

25. Em sua dança sem passos com a realidade, uma mitologia buscará manifestar seu potencial enquanto semente cultural e desdobrar seus quatro aspectos nas quatro dimensões do conhecimento humano: religião, arte, filosofia e ciência.

26. Enquanto viver, a mitologia integrará esses quatro ramos em um organismo coeso, nutrindo-lhes como fonte de inesgotável inspiração e, não menos importante, regenerando-lhes desgastes e feridas.

RELIGIÃO

27. O aspecto transcendente se desdobra em Religião.

28. Uma mitologia viva realinha cultura e indivíduo com o transcendente ao emaranhar o ordinário da vida com o extraordinário dos deuses, espíritos e heróis no mundo mítico.

29. O mito reatualizado em rito relembra ao

humano sua condição e relação com o cosmos e, se verdadeiramente vivido, pode catalisar autêntica experiência mística.

30. Ninguém sai ileso do contato com o mistério, mas profundamente transformado pelas epifanias desencadeadas, inexoráveis e irrevogáveis.

31. Afirmadoras da vida e de todas as suas vicissitudes, as primeiras epifanias convidam ao êxtase e à exteriorização. As segundas, expandem as primeiras ao abstrato no auge da afirmação do sagrado. As terceiras derrubam o mundo em uma atitude negativa da vida e convidam à ascese, purificação e interiorização. Por fim, as quartas revelam o paradoxo entre as duas anteriores, resolvendo-o em uma atitude retificadora que restaura ao mundo sua própria essência não-dual.

32. Conforme retomam em sucesso dessa jornada, os heróis agregam aos mitos um complexo amálgama de fórmulas, exercícios, ascetes, hinos, orações, liturgias, rituais, símbolos, etc.

33. Assim, ensinam seus semelhantes a contactar o mundo espiritual, seja para elevar-se até ele em comunhão extática, seja para manifestar suas virtudes na Terra. A esse tipo de conhecimento, chamamos Religião.

34. Com ela, o membro orienta-se na vida do nascimento à morte, e por meio dela se inicia nos



"O Bosque Sagrado dos Druidas", detalhe - Vincenzo Bellini



"Damassus" (1900) - Henryk Siemiradzki

reinos internos de sua mente, camada por camada, moldando-a segundo sua mitologia rumo à realização espiritual.

ARTE

35. O aspecto estético se desdobra em Arte.
36. Arte é o conhecimento que abre caminhos para o Belo a partir das histórias vivenciadas, combinando e recombinaando os elementos já existentes em busca do Novo.
37. As múltiplas impressões se entrecrocaram e misturam até convergirem em uma síntese bem temperada que espelha a experiência coletiva, desdobrando possibilidades ao incorporar o não incorporado.
38. Nunca específico e definitivo ao mesmo tempo, o Belo é aquilo que, a cada momento, abre novas possibilidades e adia a extinção. Mesmo aquele que nada enxerga além da matéria, ao guiar-se por ele, estará bem orientado.
39. O valor estético extraído da mitologia firma um modelo para o comportamento e uma fonte para a inspiração, norteando a vida coletiva pelo discernimento entre o bem e o mal.
40. A arte provoca valores sem aceitar nenhum, e não busca outro fim que não ela mesma. Por isso, desama o Guardião e transporta à experiência estética, na orla do mar onde sensível e místico se

entrecruzam.

41. Suas obras são inestimáveis e sempre-jovens, onde as impressões encontram expressão sensível, sendo ao mesmo tempo culminações de processos e catalisadoras de novos processos.
42. Quando a arte reifica o valor que provoca, decai em mera propaganda, condenando-se ao temporal e ao esquecível.
43. Intencionando reproduzir um valor predeterminado, perde sua fertilidade e rompe com o verdadeiramente novo, que só nasce no local onde não há intenção nenhuma e, exatamente por isso, é intenção pura.
44. O valor despertado pela Arte, em contrapartida, inspira novas histórias que atualizam a mitologia: o artista ajuda a cultura a sonhar o mito adiante, circundando o mítico sem nunca mergulhar nele. Quando enfim o faz, torna-se um Sábio.

FILOSOFIA

45. O aspecto explicativo se desdobra em Filosofia.
46. O mito sugere explicações para as coisas e os fatos sobre as coisas, dando-lhes origem e história. Uma boa explicação é aquela que sugere ainda novos fatos sobre as coisas.
47. Em especial, as explicações validam um padrão

sócial e moral, traçando sua origem na ordem do próprio cosmos, instituindo assim os modos, os ofícios e os ritos.

48. Assim, os modos, ofícios e ritos são sagrados porque imitam o ancestral mítico, tendo ele próprio imitado o que no princípio os deuses fizeram, ao criar o mundo.

49. Ao conhecimento que opera no conceitual, criando e legitimando os conceitos ao relacioná-los uns com os outros, e deles extraindo ainda novos conceitos, chamamos Filosofia.

50. Enquanto a mitologia revela o modelo exemplar de toda atividade humana significativa, a filosofia legitima o modelo ao explicá-lo racionalmente.

51. Nenhuma explicação, porém, pode explicar a si mesma: ela sempre parte de uma afirmação que não pode ser explicada. Tampouco pode uma filosofia explicar todas as coisas sem que suas explicações se anulem mutuamente.

52. Cada explicação amplia a visão na direção em que se projeta, mas cega para a direção oposta. Explicações, portanto, somente são úteis aos pares.

53. A sabedoria filosófica não nasce de uma explicação definitiva, mas da justa proporção entre explicações provisórias. Quando abdica desse



"Pitágoras de Crotona" (-1926) - John Augustus Knapp



"Astrônomo Copérnico - Conversações com Deus" (-1873) - Jan Matejko

paradoxo de complementares, a filosofia decaí em mera ideologia.

CIÊNCIA

54. O aspecto descritivo se desdobra em Ciência.

55. Embutidos nas coisas que percebemos estão as histórias que contamos sobre elas, sem as quais sequer poderíamos diferenciá-las da paisagem.

56. Não é meramente a percepção da coisa que conduz a uma história sobre ela, mas também as histórias que possibilitam e moldam a percepção da coisa.

57. Ao conhecimento que busca histórias consensuais sobre as coisas, chamamos de Ciência.

58. Avesa ao infinito e ao paradoxo do indizível, ela restringe as descrições das coisas ao mínimo que todos podem concordar e que melhor acomoda as percepções coletivas e suas incertezas.

59. Ironicamente, as histórias consensuais são justamente as receitas que ensinam como o mundo pode e deve ser percebido. De fato, ele é construído através e devido à sua descrição.

60. A Ciência é o aspecto estável dos conhecimentos humanos, estabelecendo uma cosmologia e ancorando o mundo através de uma boa descrição.

61. Uma boa descrição não apenas acomoda em concórdia as percepções, como também acolhe as desviantes, anomalias, estimulando descrições ainda melhores e deixando-lhes aberta a porta.

62. É um mapa incompleto da realidade, em permanente reforma, que sabe ser um mapa.

63. Quando a descrição pretende-se definitiva e esquece ser o que é, o mapa confunde-se com o mapeado e a ciência decaí em mera crença.

Conhecimento	Aspecto originador	Função	Equivalente pessoal	Conhecimento decaído
Religião	Transcendente	Axiomas, dogmas	Volição	Ortodoxia
Arte	Estético	Valores	Emoção	Propaganda
Filosofia	Explicativo	Sistema conceitual	Razão	Ideologia
Ciência	Descritivo	Cosmologia	Sensação	Crença

Tabela 2.1 - As Quatro Dimensões do Conhecimento

METÁFORA

64. A Mitologia Viva não se vê como falsa nem como fato, mas como metáfora, e é justamente o vigor simbólico dessa metáfora que a vivifica, não em qualquer de suas partes, mas naquilo que emerge quando essas partes se unem em mútua recepção.

65. A metáfora não apenas pode mudar, ela precisa mudar: ainda que os mitos sejam atemporais, a interpretação que deles fazemos eventualmente se corrompe.

66. Somente ao evoluir em contínua ressignificação é que poderá continuar a inspirar, ao apontar para aquilo que nunca muda: o velho sonho de tempos em tempos ressuscita em novas metáforas.

67. O corpo entende a metáfora porque a forja do tempo lhe incrustou na carne imagens dos arquétipos, segundo a semelhança do Verbo.

68. Assim, literalismo e historicidade são uma doença para a mitologia, ameaçando enterrar o mistério em um enquadramento onde uma coisa é nada mais que outra.

PSEUDOMITO E CONTRAMITO

69. Histórias podem decair. Se a verdade das coisas só se revela na dialética e no paradoxo, qualquer narrativa que se pretenda única encaminha invariavelmente para a extinção das possibilidades.

70. Assim, uma história só pode viver em caráter aberto: quando aceita uma versão, descontextualiza-se de seus contrapontos e rompe com a verdade. Esquecida no próprio fragmento, torna-se uma história decaída.

71. Longe de orientar a mente, cega-lhe a visão; ao invés de integrar no arquetípico, quebra-a em um referencial fragmentado que só opera por estereótipo e preconceito.

72. Esses mitos mancos fornecem uma interpretação simplória e deformada da realidade, e no entanto sedutoramente fácil de entender. Desprovidos de transcendência, são chamados de pseudomitos.

73. O hospedeiro acolhe e nutre a ilusão de entender como são as coisas, que se espalha



Sauron e suas Legiões - Autor desconhecido

insidiosamente e reinterpreta toda a realidade a partir desse estilhaço de narrativa.

74. A mente possuída clama pelo grilhão e almeja ser menos do que é, findando cativa. Renunciar à dialética é renunciar ao Verbo e ter solapada a própria semente de humanidade.

75. Assim, pseudomitos fabricam seitas ao seu redor com os seres que derrubam, outrora humanos, mas agora Legião.

76. Toda história pode ser profanada e decair em pseudomito, e todo pseudomito elicia um contramito.

77. Um mito verdadeiro não possui inimigos, mas o pseudomito sim. Só podendo nascer do silenciamento das vozes discordantes, força um pseudomito contrário - seu contramito - e destina ambos à mútua aniquilação.

CONTRAÇÃO E QUEDA

78. Ninguém está imune a cair em um pseudomito; personalidades específicas vulnerabilizam a pseudomitos específicos.

79. Extremos não se veem como extremos, tampouco o mal como mal. A mente incauta é atraída para o fragmento do pseudomito e nele se contrai voluntariamente, como um animal amedrontado em busca de abrigo.

80. Permanecendo ali, a lâmina da racionalidade pouco pode contra a névoa insidiosa da ilusão que, pouco a pouco, quase imperceptivelmente, preenche até que nada se enxergue, transformando em queda a contração.

81. Como uma pessoa de óculos escuros que esqueceu tê-los colocado, esquece-se das cores do mundo. Teme ficar cega sem eles e agarra-os como se fossem seus próprios olhos.

82. Encontrando outros na mesma situação, reforçam suas ilusões mútuas e passam a depreciar os que discordam, primeiro como ignorantes, depois como inimigos odiados.

83. Caída no pseudomito, a religião torna-se ortodoxia; a arte torna-se propaganda; a filosofia, ideologia; e a ciência, crença.

84. A chama do dinamismo se apaga, pois o mal não é capaz de criar o verdadeiramente Novo, apenas corromper, replicar e misturar em quimeras o que já existe.

85. A única proteção contra o pseudomito é a guarda zelosa contra a ilusão de uma história final

sobre a qual assentar e enfim descansar.

86. A inexistência de uma história final sobre a qual descansar é a única história sobre a qual se pode, enfim, descansar.

87. Libertadora é a aceitação humilde do eterno não-saber, o primeiro passo para o verdadeiro Saber.

88. O Saber não nasce de encontrar a história derradeira, mas de um bem cuidar do jardim das histórias, onde a surpresa sempre encontra um espaço para florescer.

RELIGIÃO X ORTODOXIA

89. De uma incompreensão da mitologia nasce a ortodoxia.

90. Se as descrições da ciência são aquilo que todos podem ver e concordar, as epifanias da religião são aquilo que só você pode ver, e ninguém mais.

91. Assim como não há dois indivíduos que carreguem exatamente as mesmas experiências ou que lhes respondam do mesmo jeito, não se pode ter a mesma epifania de outro.



"O Velho Templo", detalhe (1787) - Hubert Robert



"Uma Sacerdotisa" (1894) - John William Godward

92. Por mais que aponte para o mesmo lugar, a única certeza que se pode ter ao ler uma epifania como relato é que a sua será diferente.

93. Epifanias são mergulhos no Dinamismo, são sempre e eternamente Novas.

94. Assim, busca em vão aquele que busca uma epifania consensual, e essa é exatamente a busca que norteia a ortodoxia.

95. A experiência precede a forma na religião autêntica, mas na ortodoxia é a forma que precede a experiência. Enquanto a primeira catalisa

epifanias, a última protege contra elas.

96. Avessa ao novo, a ortodoxia apenas replica epifanias mortas, reificadas; pois embora o dinamismo inerente da epifania seja bem-vindo na religião, para a ortodoxia é veneno mortal.

As Três Atitudes

97. Na relação com o mundo espiritual, três atitudes se entrelaçam: a comercial, a devocional e a mística.

98. Nascida do corpo, a primeira atitude é a do fiel, onde se oferece lealdade e culto em troca de favorecimento e proteção.

99. Nascida da mente, a segunda atitude é a do devoto, onde tudo se oferece, não em troca, mas em anseio pela Presença.

100. Nascida da alma, a terceira atitude é a do místico, onde nada se busca e, justamente por isso, tudo se encontra.

101. É uma questão de fronteiras: na primeira, um perímetro seguro; na segunda, uma expansão; na terceira, o horizonte.

Culto

102. Em sua infância sobre a Terra, a humanidade caminhava ao lado dos deuses antigos, e não havia culto, pois confabulavam juntos. Tudo era mito e o mito era vivo.

103. Buscando seres cada vez mais próximos de si para se relacionar, a humanidade esqueceu-se do Céu e o Céu afastou-se dela. Os deuses antigos partiram do mundo e sobre ele lançaram um véu de névoa e bruma.

104. Tornada necessária, primeiro para reconectar, depois para relembrar, a religião estabeleceu-se em quatro camadas de culto.

105. A primeira é a animista, espontânea no nascer em todo canto do mundo, tece sistemas primários de fé que constituirão a religião autóctone. Seu olhar é para a continuidade inerente entre o material e o espiritual e o contato direto, para poder e sabedoria, com a pletora de espíritos de todas as coisas do mundo.

106. Sobre a primeira camada nasce a segunda, a politeísta, discernindo entre as miríades de espíritos os Poucos Seres que governam os Muitos Seres de seus próprios tipos. Esse princípio de hierarquia espiritual destaca os deuses, virtudes individuais



destiladas em conceitos vivos, configurando um panteão onde muitos cultos coexistem e se complementam.

107. Sobre a segunda camada nasce a terceira, a monoteísta, discernindo entre os Poucos Seres o Ser Único que se ergue vitorioso contra o Caos e passa a encimar a hierarquia de valores, assim como o seu reflexo, a de horrores. Os deuses avassalados mínguem em meras máscaras, ministros ou emissários do Deus Único e, quando desaparecem de todo, apaga-se a fronteira entre Deus e o Diabo.

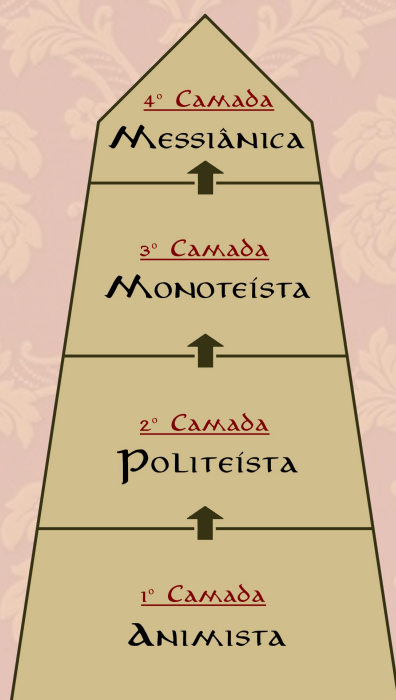
108. Por fim, sobre a terceira nasce a quarta camada, a messiânica, reconciliando a humanidade com o Uno, até então completamente separado em sua abstração alienante. Surge o conceito de Avatar: a humanidade de Deus e ao mesmo tempo a divindade do homem. O paradoxo do Homem-Deus é tanto a Descida de Divino quanto a Ascensão do humano, pois ensina pelo exemplo o Caminho e revela a Gnosis, renovando a Tradição.

109. Um herói-messias exprime melhor a essência paradoxal de Deus do que o próprio Uno.

110. Toda religião viva possui as quatro camadas, ainda que enfatize uma e relegue as outras ao implícito e ao segredo.

111. Quatro camadas de culto, três atitudes entre elas, conduzindo de uma a outra, até que cesse a própria necessidade de cultuar.

AS QUATRO CAMADAS DE CULTO



"Volkhv", 2012 - Andrey Shishkin

A VERDADE

112. As verdades exprimíveis não são definitivas e a verdade definitiva não é exprimível.

113. A Verdade Inexprimível é esquecida para que se experimente as verdades exprimíveis manifestadas em histórias e, do mesmo modo, as verdades exprimíveis são esquecidas para que se lembre a Verdade Inexprimível.

114. A auto-ocultação para entrar na história e a auto-revelação para sair dela são a ponte que as conecta, como uma serpente a morder a própria cauda.

115. Um passo no Caminho do Relembrar sempre soa familiar, como algo sabido de outrora, doce lembrança da infância e há muito esquecida

116. Portanto, não há uma história que precise ser contada ou ouvida: sua revelação é maravilha exemplar, mas não imperiosa.

117. É parte inseparável de uma história a sua própria desnecessidade. Modifica o mundo, mas não lhe é imprescindível, e justamente nisso reside seu milagre.

118. Ainda que nenhuma história seja contada, a verdade indizível para a qual elas apontam permanece. De fato, ela só se revela diante da desnecessidade de qualquer história e, ainda sim, por meio do Verbo, origina todas elas.



"Pitagóricos - hino ao Sol Nascente" (1869) - Fyodor Bronnikov

119. O próprio Verbo é a história Única do metamito, uma história sem fim do Verbo que entrou na história para permitir que a história em si entrasse no Verbo.

120. Assim, a primeira real escolha imposta ao humano é ser escravizado por suas histórias ou tomar-se um mestre delas, podendo então tornar-se Mago.

121. O papel do Mago é justamente manter-se livre de todos os papéis, personificando uma conexão, dentro da história, com aquilo que está além dela e além de qualquer papel.

122. Assumir esse metapapel é o seu sacrifício, e sua recompensa é surpreender-se em alegre espanto ante a inesgotável maravilha das coisas, a dádiva perene das histórias.

123. Por trás desse último papel, o metapapel, há apenas a Criança, continuamente criando a História Sem Fim, sem saber como ela vai terminar, pois seu final reside justamente no fato dela não ter fim.

A Tradição

124. A experiência humana é essencialmente uma, mas os acidentais particulares a cada povo, a cada tempo, não; no âmago da adaptação profunda que eles demandam está a mitologia.

125. Para se orientar na realidade e fazer sentido dela, um mundo-história é mitologizado como linguagem cujos caracteres hierofânicos são os próprios mitos.

126. Por eles, cada aspecto da experiência fenomênica é reconectado com a contraparte numênica: verdadeiramente uma expressão culturalmente contingente do metamito, capaz de comunicar Céu e Terra.

127. O numênico se pronuncia no fenômeno; o fenomênico é compreendido no númen.

128. Para escrever o mundo, a Criança precisa de não mais que 32 histórias em seu alfabeto de mitos, ao qual chamamos Tradição.

